

TUNNELFANGEN

Warum ich dieses Spiel gut finde

Die Teilnehmenden können sich bewegen und auspowern. Das Spiel regt aber auch zum weiteren Nachdenken an und kann Denkprozesse anstoßen. Es ist von allen spielbar, ob im Kindergarten, mit Jugendlichen oder Erwachsenen. Das zugrundeliegende Spiel ist den meisten schon früh aus Schule oder Kindergarten bekannt, sodass die Regeln schnell erklärt sind. Das Spiel funktioniert sogar ohne Worte.

Ziel

Die Teilnehmenden können sich bewegen und machen die Erfahrung, wie es sich anfühlt, wenn aufgrund von bestimmten äußerlichen oder persönlichen Merkmalen andere Regeln für sie gelten.

Hintergrund

Das Spiel soll den Artikel 2 der UN-Kinderrechtskonvention thematisch aufgreifen. Dieser besagt, dass alle Kinder die Kinderrechte haben und keinem Kind dieses Recht weggenommen werden darf, egal wer sie sind.

Zeit

10-15 Minuten

Teilnehmende

Ab ca. 10 Teilnehmenden, nach oben unbegrenzt.

Voraussetzungen

Die Teilnehmenden müssen kein Vorwissen oder besondere Fähigkeiten mitbringen, Spaß an der Bewegung im Raum reicht aus

Material

Es ist kein Material notwendig. Wenn das Spiel ohne Worte gespielt wird, braucht man z.B. Farbkarten, um diese entsprechend zu zeigen.

Räumlichkeit

Ein sicherer Bereich, der groß genug ist, um Fangen zu spielen – z.B. ein Hof, ein Parkplatz ohne Verkehr, eine Sporthalle etc. Auch im Schwimmbecken spielbar.



HINWEISE

Es sollte sichergestellt sein, dass keine Teilnehmenden auf die Straße rennen oder sich anderweitig gefährden können.

Wenn das Spiel mit Teilnehmenden mit körperlichen Beeinträchtigungen gespielt wird, kann das „Tunneln“ z.B. durch Abklatschen o.ä. ersetzt werden.

Außerdem muss darauf geachtet werden, dass Teilnehmende eventuell schon Erfahrungen mit Diskriminierung gemacht haben können, sodass mit dem Thema sehr sensibel umgegangen werden muss.



LAUT
STARK



STEP BY STEP

1. Der Grundaufbau entspricht dem bekannten Spiel "Tunnelfangen", wie es z.B. im Schulsport gespielt wird.
2. Zu Beginn wird ein Mitglied der Gruppe als Fängerin oder Fänger von der Spielleitung bestimmt. Diese Person hat nun die Aufgabe, andere Personen zu fangen. Wird eine Person gefangen, stellt diese sich breitbeinig hin. Mitspielende können dann unter deren Beinen hindurch durch „den Tunnel“ kriechen, um die Person zu befreien.
3. Nach einem Moment des klassischen Tunnelfangens erweitert die Spielleitung die Regeln: ab jetzt sind z.B. alle Teilnehmenden mit etwas Rotem an der Kleidung, wenn sie gefangen werden, nicht mehr in der Lage, befreit zu werden. Diese Regel wird nach und nach durch zusätzliche Merkmale ergänzt.
4. Das Spiel endet, wenn alle Teilnehmenden gefangen sind. Danach wird besprochen, wie es sich angefühlt hat, dass für einen selbst andere Regeln gegolten haben als für andere Mitspielende. Die Teilnehmenden werden darauf hingewiesen, dass nicht alle Kinder weltweit ohne Diskriminierung aufwachsen können. Es ist noch nicht erreicht, dass für alle Kinder alle Kinderrechte gelten und umgesetzt sind. Zum Beispiel können in manchen Ländern Kinder aus Familien mit wenig Geld nicht zur Schule gehen oder gesund essen. Die Gruppe kann gemeinsam weitere Beispiele besprechen, wo die Kinderrechte in Deutschland oder anderen Ländern nicht umgesetzt sind (z.B. weiterführende Schulbildung für Mädchen in Afghanistan).

ERWEITERUNG

Man kann die Regeln entweder so aufstellen, dass Spielende nicht mehr befreit werden können, oder aber auch, dass sie generell versteinert sind, wenn das genannte Merkmal auf sie zutrifft. Die Merkmale für die Regeln können frei variieren, es bietet sich allerdings an, Farben der Kleidung oder beispielsweise die Haarfarbe zu wählen.

Bei älteren Gruppenkindern kann auch auf Merkmale eingegangen werden, die in der Gesellschaft zu Benachteiligung führen können, beispielsweise durch die Herkunft oder den Schulzweig. Hierbei ist noch einmal auf die besonders sensible Behandlung des Themas hinzuweisen, da es tatsächliche Diskriminierungserfahrungen berühren kann.

Die Methode, wie Spielende befreit werden, kann angepasst werden, z.B. durch Abklatschen.

QUELLEN

In Anlehnung an: Andrea Behnke: Die 50 besten Warm-up-Spiele für Gruppen, Don Bosco, 2012, S. 76, inhaltliche Änderungen

